



Mera Moonia

NOMBRE DEL PERSONAJE

Picaro 3, Brujo 3

CLASE Y NIVEL

Noble

TRASFONDO

Gionian

JUGADOR

Tabaxi (MMotM)

ESPECIE

Legal maligno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

0

10

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

+3

16

☐ Fuerza

-1

☒ Destreza

+6

☐ Constitución

0

☒ Inteligencia

+3

☐ Sabiduría

+2

☐ Carisma

+3

TIRADAS DE SALVACIÓN

☐ Acrobacias

+3

☐ Arcanos

0

☐ Atletismo

-1

☒ Engañar

+6

☒ Historia

+3

☐ Interpretación

+3

☐ Intimidar

+3

☒ Investigación

+3

☒ Juego de Manos

+9

☐ Medicina

+2

☐ Naturaleza

0

☒ Percepción

+5

☒ Perspicacia

+5

☒ Persuasión

+6

☐ Religión

0

☒ Sigilo

+9

☐ Supervivencia

+2

☐ Trato con Animales

+2

HABILIDADES

15

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Ballesta de mano, Espada corta, Espada larga, Estoque, Herramientas de ladrón

Idiomas:
Común - infernal

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

INSPIRACIÓN

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+3

13

CA

+6

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos

33

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total

6d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS

000

FALLOS

000

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Estoque

+6

1d8 +3 perforante

Arco corto

+6

1d6 +3 perforante

- Paquete de ladrón

EQUIPO

Intenta mantenerse en calma, tener la mente fría en la mayoría de las ocasiones. En cierta medida es una psicópata, una de las que es difícil darse cuenta.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Mantener su posición como una noble espadachín en su ciudad. (Haría todo por una vida cómoda llena de lujos y reconocimiento)

IDEALES

Su comprometido, el "valiente caballero" perruno. (Está con él por conveniencia política/social, la ayuda a conseguir un nombre de peso dentro del mundo del show)

VÍNCULOS

Es tremenda baaaaaaga. Menosprecia a los cercanos a ella

DEFECTOS

Tabaxi (MMotM):
- Garras de felino
- Talento Felino
- Visión en la oscuridad
- Agilidad felina
- Escalador Nato

Picaro Nivel 3:
- Acción astuta
- Ataque furtivo: Daño adicional 2d6
- Audacia galante
- Jerga de ladrones
- Juego de Pies Elegante

Brujo Nivel 3:
- Capa de sombras
- Guerrero Maléfico
- Lista de Conjuros Ampliada
- Magia del pacto
- Maldición del Filo Maléfico
- Pacto del filo
- Visión del diablo

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

ta loquita, es posesiva con el perro no porque lo quiera sino porque le sirve, y su ego no permitiría que se lo saquen

nacida de familia noble e instruida en el camino del estoque, tuvo una familia que le metía bastante presión por alcanzar la perfección en los duelos, pronto creció, fue de duelo en duelo, de torneo en torneo, siempre siendo una absoluta mediocre... Con el hastío de su familia, llegando a negarla ante otras casas nobles y tratarla de sirvienta en ocasiones, la pequeña estaba sola, su frustración fue tal, que decidió que si su manejo de la espada no la llevaría mas lejos de lo que ya la había llevado, entonces buscaría otro transporte, en su estudio de otras formas de poder, encontró la magia de los pactos, el poder de dioses al alcance de su mano, imposible negarse verdad? fue así que contactó con una bestia del mas allá... esta le prometió que le daría poder, reconocimiento, lo que ella quisiera, y mas importante que nada, que no la dejaría sola.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Garras de felino:** Puedes utilizar tus garras para realizar golpes desarmados. Cuando golpeas con ellas, el golpe inflige 1d6 + tu modificador de Fuerza de daño cortante, en lugar del daño contundente normal para un golpe desarmado.
- ▶ **Talento Felino:** Tienes competencia en las habilidades Percepción y Sigilo.
- ▶ **Visión en la oscuridad:** Puedes ver con luz tenue en un radio de 60 pies de ti como si fuera luz brillante y en la oscuridad como si fuera luz tenue. Disciernes los colores en esa oscuridad sólo como tonos de gris.
- ▶ **Agilidad felina:** Tus reflejos y agilidad te permiten moverte con una ráfaga de velocidad. Cuando te mueves en tu turno en combate, puedes duplicar tu velocidad hasta el final del turno. Una vez que uses este rasgo no puedes volver a usarlo hasta que te muevas a o pies en uno de tus turnos.
- ▶ **Escalador Nato:** tiene una velocidad de escalada igual a su velocidad de movimiento.
- ▶ **Acción astuta:** Tu agilidad mental y rapidez te permiten moverte y actuar con presteza, por lo que puedes llevar a cabo una acción adicional en cada uno de tus turnos durante un combate. Solo puedes utilizar esta acción adicional para realizar las acciones de Correr, Destrabarse o Escondarse.
- ▶ **Ataque furtivo:** Una vez por turno, puedes infligir daño adicional a una criatura a la que impactes con un ataque si tienes ventaja en la tirada de ataque o si otro enemigo del objetivo no incapacitado está a menos de 5 pies de él y no tienes desventaja en el ataque. El ataque debe usar un arma sutil o a distancia.
- Daño adicional 2d6
- ▶ **Audacia Galante:** Puedes añadir el modificador de Carisma a tus tiradas de iniciativa. Además, no necesitas ventaja en tu tirada de ataque para usar Ataque Furtivo si ninguna criatura además de tu objetivo está a 5 pies o menos de ti. Se te siguen aplicando el resto de reglas del rasgo de clase Ataque Furtivo.
- ▶ **Jerga de Ladrones:** Conoces la jerga de ladrones, una mezcla de dialecto, argot y código secretos que te permite enviar mensajes en una conversación normal, que sólo puede entender otra criatura que conozca la germanía. Además, entiendes una serie de signos y símbolos usados para esconder mensajes cortos y sencillos.
- ▶ **Juego de Pies Elegante:** Si en tu turno realizas un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura, esta no podrá realizar ataques de oportunidad contra ti durante el resto de tu turno.
- ▶ **Capa de sombras:** Puedes lanzar Armadura de mago sobre ti mismo a voluntad, sin gastar ni espacios de conjuro ni componentes.
- ▶ **Guerrero Maléfico:** Tras terminar un descanso largo, puedes tocar un arma con la que seas competente y que no tenga la propiedad "a dos manos". Cuando ataques con esa arma, puedes usar tu modificador de Carisma, en vez del de Fuerza o Destreza, tanto para las tiradas de ataque como para las de daño.
- ▶ **Lista de Conjuros Ampliada:** El Filo Maléfico te permite elegir de entre una lista de conjuros ampliada cada vez que aprendes un conjuro de brujo. Los siguientes conjuros también forman parte de tu lista de conjuros de brujo.
- ▶ **Magia del pacto:** Puedes lanzar conjuros utilizando tu Carisma. Aprendes nuevos conjuros al subir de nivel. Para lanzar un conjuro debes conocerlo y gastar un espacio de conjuro (salvo trucos). Recuperas los espacios de conjuro gastados al terminar un descanso corto o largo. Puedes usar un foco arcano.
- ▶ **Maldición del Filo Maléfico:** Como acción adicional, elige a una criatura que puedas ver y se encuentre a 30 pies o menos de ti. El objetivo queda maldito durante 1 minuto. Esta maldición termina antes de ese tiempo si el objetivo o tú morís, o si quedas incapacitado. Hasta que la maldición finalice, obtienes beneficios.
- ▶ **Pacto del filo:** Usa tu acción para crear un arma de pacto cuerpo a cuerpo en tu mano libre que adopta la forma que decidas. Tienes competencia con ella mientras la empuñas. Se considera mágica a efectos de superar la resistencia y la inmunidad de los ataques y el daño no mágicos.
- ▶ **Visión del diablo:** Puedes ver con normalidad en la oscuridad, tanto mágica como no mágica, hasta 120 pies de distancia.

Mera Moonia

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

CONOCIDOS

TRUCOS

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Filo Atronador</u>	Evocación	1 acción	1 asalto	Personal	S, M
Blandes el arma utilizada para lanzar el conjuro y haces con ella un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura que esté a 5 pies o menos de ti. Si impacta, el objetivo sufre los efectos normales del ataque con arma y luego queda envuelto en una energía explosiva hasta el principio de tu siguiente...						
	Truco <u>Filo de las llamas verdes</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, M
Como parte del lanzamiento de este conjuro, haces un ataque cuerpo a cuerpo con un arma. De lo contrario, el conjuro fallará. Si impactas, unas llamas verdes brotarán de él, saltando a otra criatura de tu elección a 5 pies. Esta criatura recibirá tu modificador de aptitud mágica como daño de fuego.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Maleficio</u>	Encantamiento	1 acción adicional	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
Colocas una maldición en una criatura. Le infliges 1d6 puntos de daño necrótico extra cuando le impactes con un ataque. Tiene desventaja en las pruebas con una característica a tu elección. Aumenta la duración a 8 horas con nivel de conjuro 3 o 4, y a 24 horas con nivel de conjuro 5 o superior.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Sirviente invisible</u>	Conjuración	1 acción (ritual)	1 hora	60 pies	V, S, M
Este conjuro crea una fuerza invisible, inconsciente e informe que realiza tareas simples bajo tus órdenes. Como acción adicional, puedes darle órdenes mentalmente para que se mueva hasta 15 pies e interactúe con un objeto. Puede realizar tareas simples que un sirviente humano podría hacer.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Imagen múltiple</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	Personal	V, S
Creas tres duplicados ilusorios de ti mismo. Se mueven a la vez que tú, imitan tus acciones y se cambian de posición. Tienen CA igual a 10 + tu mod. de Destreza y son destruidos con un impacto directo. Según los duplicados que queden, hay una posibilidad de que los ataques hacia ti se dirijan a uno.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Paso brumoso</u>	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teletransportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver.						